

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film *Machine Hearts* merupakan sebuah film *science fiction* yang menunjukkan pergeseran kedudukan manusia oleh teknologi. Pergeseran kedudukan tersebut dibungkus berdampingan dengan lingkungan karakter yang mulai susah untuk ditinggali oleh manusia dan jika tidak berusaha untuk bertahan hidup, maka karakter akan tergantikan oleh lingkungannya yang didominasi oleh automasi.

Automasi merupakan sebuah hal yang mengancam keberadaan manusia pada masa sekarang. Hal ini disebabkan karena dengan adanya bantuan dari teknologi yang semakin canggih dan membuat manusia mulai digantikan oleh teknologi yang mulai berkembang.

Seperti pada buku karya Dinur Eran (2017), buku ini mengatakan bahwa beberapa petinggi di Amerika (Hillary Clinton dan Donald Trump) sudah mulai membahas tentang automasi yang akan menggantikan secara pasti kalangan sosial tingkat bawah, contoh pekerjaannya antara lain: penambang batu bara, pembantu umum, tukang pos, dan juga beranekaragam pekerjaan kecil lainnya.

Genre film *Sci-fi* di dalam film ini tentu nya ditujukan untuk memvisualisasikan cerita yang berhubungan dengan teknologi masa depan serta posisi manusia yang hidup di masa tersebut. Teknologi yang kita bahas pada film ini, akan diwujudkan melalui perancangan *VFX* pada *shot* yang telah kita dapatkan pada tahapan produksi.

Perancangan sebuah *shot* dalam sebuah film *sci-fi* harus dipikirkan secara matang. Hal ini dikarenakan *VFX artist* dan *director of photography* harus merancang *shot* sedemikian rupa baik dari komposisi, pergerakan kamera, pencahayaan serta pemilihan *background* yang pas. Oleh karena itu pembahasan *shot VFX* dalam film *sci-fi* ini, tentunya harus didukung oleh elemen *editing* yang tentunya akan di diskusikan terlebih dahulu oleh *director of photography* dengan *VFX artist*.

Dalam pembuatan sebuah film, hal yang paling besar adalah pemilihan *framing* visual (komposisi) yang akan memfokuskan dan membuat penonton tertarik untuk menonton film kita (Brown, 2016). Aspek komposisi dalam *shot VFX* tersebut merupakan salah satu hal yang terdapat di dalam bidang sinematografi dan oleh sebab itu, lebih baik kita mengulik apa sebenarnya arti umum dari sinematografi dalam sebuah film.

Sinematografi merupakan ilmu yang mempelajari seni gambar bergerak dengan cara merekam baik visual dengan bantuan cahaya dan *audio* dengan media film (Brown, 2016). Film sendiri adalah proses pengolahan ide, kreatifitas dan kadang ada unsur ideologi yang memberikan informasi, edukasi, dan hiburan kepada penonton. “Makna cerita akan tersampaikan dengan menggunakan teknik kamera yang tepat, untuk membantu mendapatkan gambar visual yang sesuai, serangkaian gambar dikombinasikan secara berurutan untuk memberikan arti yang dalam melalui komposisi serta pencahayaan”. (Proferes, 2005, hlm. 32).

Efek visual sendiri atau yang sering kita sebut sebagai *VFX* adalah manipulasi digital atau penyempurnaan *footage*, dan akan dilakukan selama tahapan pasca produksi. Pengetahuan, teknik, dan rangkaian keterampilan yang digunakan dalam setiap kebutuhan *shot* tentunya akan berbeda. Dalam pembuatan sebuah *shot VFX* tentunya tidak hanya aspek komposisi ataupun pergerakan kamera yang penting untuk dibahas. Pemilihan *background* yang pas beserta pencahayaan merupakan hal yang penting untuk dibahas dan krusial dalam menciptakan *shot VFX*.

Sebelum masuk ke bagian yang menjelaskan aspek pencahayaan, penulis ingin menjelaskan sedikit garis umum dari film *Machine Hearts* ini. Di dalam *teaser* film ini, Edwin (35) bergegas untuk pergi ke tempat kerja nya, malam itu robot-robot tetap beroperasi penuh, tidak terlihat adanya keberadaan manusia yang beraktivitas di luar. Jarak pandang sangat terbatas dikarenakan bencana kabut yang sedang melanda kota yang ditinggali Edwin. Tiba-tiba terlihat sebuah mobil yang terparkir di depan pandangan Edwin, tidak sempat menghindar, Edwin pun menabrak mobil tersebut. Masker Edwin rusak dan badannya pun luka-luka.

Dengan buru-buru dirinya pergi ke apotek terdekat untuk memperbaiki dan mengganti maskernya yang rusak. Akan tetapi dirinya tidak bisa membeli barang yang dia inginkan. Automasi telah mengubah pekerja apotek menjadi sebuah robot yang tersistem dan tidak menerima pembayaran dengan cara yang lama. Edwin pun terjatuh lemas dikarenakan maskernya yang rusak dan dirinya yang telah banyak menghirup kabut beracun.

Di dalam penceritaanya komposisi Edwin di dalam film ini akan didasarkan pada komposisi yang seimbang menuju komposisi yang tidak seimbang dengan pergerakan kamera yang diwakilkan dengan *handheld*, *Director of Photography* diharapkan dapat memberi sebuah visual yang menimbulkan penonton dekat dengan karakter Edwin yang memiliki sifat superioritas tinggi akan lingkungannya di dalam film *Machine Hearts*.

Lalu memasuki pembahasan tentang pencahayaan pada film, Edwin akan diberikan pencahayaan yang *high key* menjadi *low key*. Selain itu di dalam perancangan *shot VFX*, pencahayaan berperan penting dalam memudahkan tahapan pasca-produksi. Pencahayaan disini digunakan untuk memisahkan antara *background* dengan subjek yang telah dirancang sedemikian rupa untuk *shot VFX*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ditentukan oleh penulis adalah bagaimana perancangan *shot VFX* pada karakter Edwin dapat menimbulkan *Negative Change Arc* dalam *teaser* film *Sci-fi Machine Hearts*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah skripsi penciptaan ini dibatasi oleh:

Framing kamera terfokus pada penekanan tipe *shot* dan *angle* kamera serta pencahayaan khususnya mengarah ke objek-objek animasi tiga dimensi yang berhubungan dengan karakter Edwin guna mendukung *Negative Change Arc* dari karakter Edwin .

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan laporan akhir ini adalah mengetahui apakah penerapan perancangan *shot VFX* pada karakter Edwin dalam film *Machine Hearts* dapat menimbulkan *Negative Change Arc* pada karakter Edwin.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Penulis dapat mengaplikasikan perancangan *shot* visual yang terdiri dari *framing* kamera, *angle* kamera, pemilihan *background*, pergerakan kamera beserta *lighting* pada *set* yang menunjukkan *Negative Change Arc* pada karakter Edwin dalam film '*Machine Hearts*'. Laporan tugas akhir juga merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Pembaca dapat memahami pentingnya perancangan *shot VFX* yang akan menimbulkan *Negative Change Arc* dari karakter Edwin dalam film *sci-fi* '*Machine Hearts*'
3. Universitas diharapkan dapat menjadikan tulisan ini sebagai referensi di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara